

TABLET EDUCATIVO MULTIMEDIA

Storio®

Manual de Instrucciones

Queridos padres:

En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Presentamos Storio®, un tablet educativo multimedia para que con divertidas historias y entretenidas animaciones, se adentren en el mundo de la lectura sin perder el interés por el juego. Gran variedad de títulos para formar una interesante colección de libros electrónicos educativos.


ÍNDICE



INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **Storio**®, el tablet educativo multimedia de **VTech**®!

Con **Storio**®, su hijo podrá leer y escuchar historias con sus personajes favoritos, aprender nuevo vocabulario gracias a un sencillo diccionario o tocar en la pantalla todas las palabras de los cuentos, para escucharlas una a una y aprender a leer progresivamente.

Storio® contiene también actividades para escribir las letras y los números o para dibujar y colorear.

Y con la aplicación **Explor@ Park**, podrá intercambiar archivos entre el ordenador y el **Storio**® o con la tarjeta SD (no incluida), para que su hijo pueda ver y retocar sus fotos, escuchar su música favorita y divertirse reproduciendo vídeos en el **Storio**®.

También es posible descargar nuevas historias a través de esta aplicación (consulte el apartado *Conexión al ordenador - Explor@ Park*).

Todos los cartuchos compatibles con **Storio**® incluyen historias y juegos para favorecer la comprensión lectora y el aprendizaje de lengua o de otros contenidos educativos.

Incluido en este embalaje



Storio® (con un lápiz táctil)

Un cartucho



Un cable USB



Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

CARACTERÍSTICAS



CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES
ON/OFF	Pulse este botón durante unos segundos para encender o apagar el juguete. Apáguelo siempre antes de quitar el cartucho.
Volumen	Pulse “+” o “-” para ajustar el volumen con el que quiera jugar. Si lo baja al mínimo estará en modo “Silencio”.
Contraste	Pulse este botón para ajustar el brillo de la pantalla.
Pantalla táctil	Utilice el lápiz del **Storio**® para tocar la pantalla.
Puerto USB	Para insertar el cable USB incluido y conectar el **Storio**® al PC. Para más información, lea las páginas 14 y 15.
Entrada auriculares*	Para conectar unos auriculares (no incluidos). *El volumen de salida de audio para los auriculares está regulado para evitar daños en el sistema auditivo de los niños.
Entrada adaptador	Para conectar un adaptador (no incluido).
Lápiz táctil	Para usar durante la lectura y el juego. Después, guarde siempre el lápiz en su sitio.
Tapa	Para proteger la pantalla y los botones.

BOTONES		FUNCIONES
	Salir	Para ir a la pantalla anterior.
	Repetir	Para escuchar de nuevo la historia de cada página o una pregunta en los juegos.
	Play/Pausa	Para escuchar o parar la narración de la historia.
	Marcapáginas / Índice	Para marcar una página durante la historia o ver el índice y elegir la página por la que empezar la historia en algunos cartuchos.
	Ayuda	Para oír las instrucciones o recibir ayuda durante los juegos.
	Flecha izquierda	Para ir a la página anterior.
	Flecha derecha	Para ir a la página siguiente.

NOTA: las páginas también se pueden pasar tocando el icono que aparece en la parte superior derecha de la pantalla.



TECLADO

Puede usar el teclado para escribir su nombre, un mensaje de bienvenida o responder en algunas actividades.

Ranura para cartuchos

Ranura para tarjeta SD

Compartimento para las pilas

Tapa para el compartimento

CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES
Ranura para cartuchos	Inserte un cartucho de juegos de **Storio**® en la ranura.
Ranura para tarjeta SD	Inserte una tarjeta SD (no incluida). Para más información lea la página 14.
Compartimento para las pilas	Inserte 4 pilas “AA” (no incluidas). Para más información lea la sección siguiente del manual.

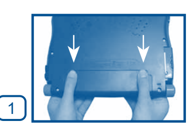


ANTES DE EMPEZAR

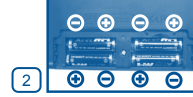
Instalación de las pilas

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior de la unidad y retire la tapa según muestra la imagen 1.
3. Coloque cuatro pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra la imagen 2. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.

1



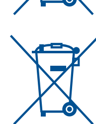
2



Advertencia

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- No intente recargar pilas normales.

- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- No acerque las pilas al fuego.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.



- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra negra indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

Nota: cuando el juguete se esté quedando sin pilas, aparecerá esta imagen en su pantalla y deberá cambiar las pilas. Dependiendo de las pilas que esté usando, aún quedan entre 10 y 30 minutos de actividad. Después el juguete se apagará.



Para preservar la duración de las pilas, **Storio®** se apagará de manera automática después de unos minutos sin actividad. Podrá encenderlo de nuevo pulsando el botón On/Off.

Adaptador

Use un adaptador 9V 300mA o 7.5V 400mA DC centro positivo de **VTech®** o un adaptador estándar con las mismas características.

- Asegúrese de que el juguete está apagado.
- Conecte el adaptador al juguete y enchúfelo después a la red.

NOTA: el adaptador sustituye el uso de las pilas. Si el juguete no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo, desenchufe el adaptador.

Importante

- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- Use solo el adaptador recomendado para este juguete. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía, al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Nunca use más de un adaptador.
- No deje el juguete conectado al adaptador durante largos periodos de tiempo.
- Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.



CÓMO JUGAR

Paso 1: Enciende el Storio®

Pulsa el botón On/Off durante unos segundos para encender la unidad.

Paso 2: Personaliza tu Storio®

La primera vez que enciendas el **Storio**® tendrás que escribir un nombre y elegir una imagen para tu perfil en las siguientes pantallas:

- **Mi nombre**: usa el teclado para escribir y toca las flechas para moverte entre los diferentes símbolos y letras. Toca el signo de confirmación cuando hayas acabado.

- **Mi perfil**: usa las flechas para ver todas las imágenes, elige una y toca el signo de confirmación cuando hayas acabado.

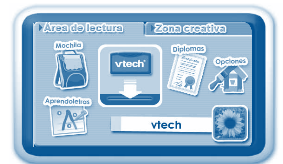




Paso 3: Elige *Área de lectura* o *Zona creativa*

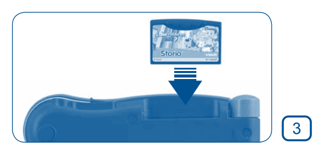


Área de lectura



Cartucho

Asegúrate de que el juguete esté apagado. Inserta un cartucho de **Storio**® en la ranura situada en la parte superior, tal y como se muestra en la imagen 3, y presiónalo hasta oír un clic.



3

Si el cartucho está insertado correctamente, se verá su imagen en el menú de *Área de lectura*. Toca la imagen del libro para escuchar la historia o acceder a los juegos.
Nota: los cartuchos de **Storio**® se venden por separado.

Mochila

Toca la imagen de la mochila para ver las nuevas historias descargadas en tu **Storio**®. Para saber más sobre las descargas, pide ayuda a un adulto (ver páginas 14 y 15 de este manual).



Aprendoletras

En esta actividad podrás aprender cómo se escriben las letras y los números. También puedes practicar escribiendo palabras.



Diplomas

Aquí se guardarán todos los diplomas que obtengas después de haber escuchado y leído las historias o haber jugado en las actividades.



Opciones

Aquí podrás cambiar tu información personal, como el nombre, el perfil, el mensaje de bienvenida y elegir si jugar con o sin música.

Mi nombre: escribe tu nombre.
Mi perfil: elige una foto.
Mensaje de bienvenida: escribe un mensaje.
Música On/Off: elige jugar con o sin música.



Zona creativa



Sala de colores

Toca el icono de *Sala de colores* en la pantalla para colorear divertidos dibujos. Elige una de las imágenes y coloréala con la ayuda de la paleta de colores.

Algunos cartuchos incluirán sus propias plantillas para que puedas colorear los dibujos de tus personajes favoritos. El cartucho debe estar insertado en la unidad para poder ver sus plantillas.



Toca el icono **Borrar todo** para eliminar todos los colores, y selecciona el icono **Guardar** cuando quieras guardar el dibujo.

Después, podrás ver y retocar tus dibujos en *Estudio de arte* o verlos como una imagen más en *Álbum de fotos*.

Álbum de fotos



Elige *Álbum de fotos* en la pantalla para ver tus fotos. En el álbum podrás encontrar las fotos de la memoria interna de **Storio**® o de la tarjeta SD que hayan sido cargadas antes con la aplicación Explor@ Park.

Toca una imagen en la pantalla para abrirla. Verás entonces varios iconos para hacer zoom o girar la imagen. Estos iconos desaparecerán en unos instantes para que puedas ver la foto completa, pero puedes verlos de nuevo tocando la pantalla o pulsando el botón **Ayuda**.

Toca los iconos de **rotar** para girar la foto, los iconos de **zoom** para acercar o alejar la imagen y las flechas **arriba** y **abajo** para ver la imagen anterior o siguiente.

En el menú de inicio, pulsa el icono de **Presentación** si quieres ver todas las imágenes seguidas.

Nota: Storio® puede abrir fotos con formato JPG, PNG o BMP, preferiblemente con dimensión 480x272 píxeles, y con un tamaño de hasta 5 MB.

Estudio de arte



Toca el icono de *Estudio de arte* en la pantalla para crear tus propios dibujos, o retocar imágenes guardadas en la memoria interna de **Storio**® o en la tarjeta SD (que hayan sido cargadas antes con la aplicación Explor@ Park).

Elige la opción “Nuevo” para crear un nuevo dibujo. Selecciona la opción “Abrir” cuando quieras abrir un dibujo o una foto guardada.

En *Estudio de arte* podrás usar varias **herramientas de dibujo**:

Lápiz: para pintar libremente sobre la pantalla.

Línea: añade líneas sobre el dibujo.

Círculo: permite dibujar círculos de diferente grosor.

Rectángulo: para añadir rectángulos o cuadrados.

Bote de pintura: úsalo para rellenar áreas del dibujo con el color que quieras.

Toca el icono **Borrador**, en la parte inferior derecha de la pantalla, para borrar partes del dibujo creadas con estas herramientas.

Nota: Cuando añadas sellos, marcos o efectos sobre la imagen, podrás borrar los nuevos dibujos creados con las herramientas de dibujo, pero los anteriores formarán parte de la capa inferior de la imagen y no será posible borrarlos.

También podrás añadir **sellos, marcos y efectos**:

Sellos: Elige un sello y toca después la pantalla para que el sello aparezca sobre la imagen. Puedes arrastrar el sello y soltarlo donde quieras que se quede.

Marcos: Elige un marco para añadirlo.

Efecto de distorsión: puedes añadir varios efectos sobre partes de la imagen. Elige un efecto, toca después la pantalla y desplaza el efecto al área donde quieras aplicarlo. Levanta el lápiz táctil para que se añada a la imagen.

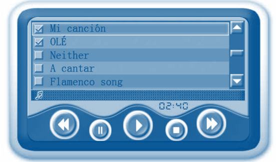
Además, seleccionando el último icono en la barra de la izquierda, puedes usar un efecto especial que modificará la apariencia de la imagen.

Puedes deshacer el último cambio que hayas hecho en la imagen tocando el icono **Deshacer** en la pantalla.

Toca el icono **Guardar** para guardar tus imágenes en la unidad o en la tarjeta SD si está insertada. Las imágenes editadas se guardarán en formato BMP y podrás encontrarlas también en *Álbum de fotos*.

Nota: En *Estudio de arte* solo se pueden abrir fotografías con el formato JPG.

Música



Con esta herramienta podrás reproducir canciones MP3 que hayan sido cargadas antes, con la aplicación Explor@ Park, en la memoria interna de **Storio**® o en la tarjeta SD.

Selecciona una canción y toca el icono **Play** para escucharla. Toca el icono **Pausa** si quieres detener la canción durante un tiempo (toca **Play** o **Pausa** de nuevo para seguir escuchándola). Y toca los iconos **Anterior** o **Siguiente** si quieres reproducir la canción anterior o siguiente.

También puedes marcar las casillas de las canciones que quieras reproducir.

Nota: La tasa de datos recomendada de los ficheros MP3 es 64 Kbits/seg (hasta 128 Kbits/seg).

Vídeos

Toca el icono de *Vídeos* en la pantalla para poder ver los vídeos cargados con la aplicación Explor@ Park en una tarjeta SD.



Nota: Para comprobar el formato de vídeo compatible con **Storio**®, consulte la página 15.





Después de tocar la imagen del libro en el *Área de lectura*, entrarás en otro menú donde verás tres modos de juego diferentes: *Lee la historia*, *Hora del juego* y *Diverdiccionario*. Elige el modo que prefieras tocando su imagen.

Lee la historia: Lee y escucha la historia al mismo tiempo y disfruta con divertidas animaciones.

Hora del juego: Juega a cualquiera de los cuatro juegos sobre la historia.

Diverdiccionario: Conoce a los personajes de la historia y el significado de algunas palabras.

Toca el icono de **Preferencias** para jugar con o sin música de fondo y para resaltar o no el vocabulario en la historia.

Lee la historia



Al seleccionar esta opción por primera vez, la historia comenzará tras unos consejos sobre la lectura. En las siguientes ocasiones podrás elegir directamente la página por la que quieras empezar a leer, o seleccionar la opción **Marcapáginas** para ir a la página que hayas marcado durante la lectura. (Si no has marcado ninguna página, esta opción estará desactivada en el menú).



Pulsa el botón rojo para pausar la historia, o toca en cualquier parte de la pantalla para entrar en *Juego libre*. Cuando la narración de la historia haya acabado entrarás directamente en *Juego libre*. Para continuarla pulsa de nuevo el botón rojo .

Juego libre

Cuando la historia de cada página acabe o se detenga, el programa entra automáticamente en el modo *Juego libre*. En este modo puedes tocar las palabras para escucharlas y así leer la historia a tu ritmo, tocar las palabras marcadas en otro color para aprender algo sobre ellas o tocar las imágenes para ver divertidas animaciones y escuchar diferentes frases. Si no hay ningún tipo de actividad durante unos segundos, la historia continuará en la página siguiente.



- Pulsa para ir a la página anterior o siguiente.

Nota: también puedes pasar de página tocando el icono que aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

- Pulsa para repetir la historia de la página en la que estés.
- Pulsa para poner un marcapáginas en la página que estés o ir al índice (disponible solo en algunos cartuchos).
- Pulsa o toca su imagen en la pantalla para continuar la historia.

Hora del juego

¡4 juegos para aprender muchas cosas con tus personajes favoritos!

El juego *¿Te acuerdas?* es común en todos los cartuchos y ayuda a mejorar la comprensión lectora. Los otros 3 juegos son específicos de cada cartucho y están adaptados al currículo escolar. Elige el juego que prefieras y diviértete sin parar.



Contenido educativo del cartucho: "¿Qué ruido es ese?"

Actividad	Contenido educativo
¿Te acuerdas?	Comprensión lectora
¡Sonidos y palabras!	Onomatopeyas
¡Mayúsculas y minúsculas!	Identificación de letras
Palabras opuestas	Antónimos

¿Te acuerdas?

Cuando hayas leído la historia, elige este juego para poner a prueba tu memoria. Responde a las preguntas tocando las palabras del texto o los dibujos de la pantalla. Si tienes dudas, pulsa el botón **Ayuda** para que la unidad te dé una pista.



¡Sonidos y palabras!

Algunas palabras suenan de forma muy parecida al sonido que describen. En esta actividad podrás jugar con las palabras que suenan como los ruidos que Rufus ha escuchado en la ciudad. Toca las palabras en el texto que más se parezcan a los sonidos que te vaya indicando la unidad. Una pista: las palabras correctas están en mayúsculas.



¡MAYÚSCULAS y minúsculas!

Primero deberás tocar la letra mayúscula que te pidan, y luego deberás buscar en el texto una palabra que comience con la minúscula de esa misma letra. Si necesitas una pista, recuerda que puedes pulsar el botón **Ayuda**.



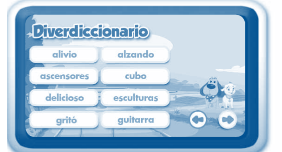
Palabras opuestas

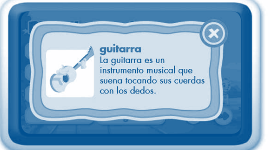
En este juego puedes conocer palabras con significados opuestos. Sigue las instrucciones y toca las palabras o los dibujos de la pantalla para jugar.



Diverdiccionario

El *Diverdiccionario* comprende una lista de palabras ordenadas alfabéticamente. Podrás aprender su significado y descubrir nuevas cosas sobre los personajes de la historia. Las definiciones vienen acompañadas con animaciones y sonidos, y algunas de ellas tienen preguntas para reforzar lo aprendido.





Algunas definiciones llevan a otra pantalla donde se hace una pregunta que te ayudará a reforzar el aprendizaje.





PANTALLA TÁCTIL

Cómo usar la pantalla táctil

Puedes usar un dedo o el lápiz táctil incluido para tocar la pantalla. En *Lee la historia*, podrás ir a la página anterior o siguiente desplazando el dedo de lado a lado sobre la pantalla, como si pasaras las páginas.



Nota:

. Presiona suavemente cuando toques la pantalla. Si presionas con fuerza, podrías dañar la pantalla.

. No uses el lápiz si está roto.

. No uses otros lápices o bolígrafos para tocar la pantalla.

. Cuando no vayas a usar el lápiz del **Storio**®, guárdalo en su sitio.

Cómo limpiar la pantalla táctil

Limpie la pantalla con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.

Después seque la pantalla.

Puede limpiar la pantalla tantas veces como sea necesario.



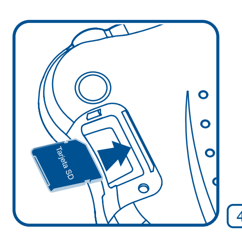
INSERTAR UNA TARJETA SD

Puede insertar una tarjeta SD (no incluida) en el **Storio**® para guardar o cargar archivos o las nuevas historias desde Internet.

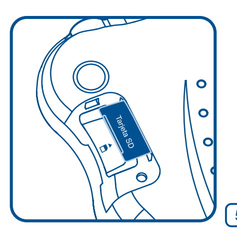
. Asegúrese de que el juguete esté apagado.

. Encontrará la ranura para la tarjeta en la parte de atrás del producto. Abra la tapa del compartimento con una moneda o un destornillador.

. Inserte la tarjeta tal y como se indica en las imágenes 4 y 5, y cierre el compartimento asegurándose de que el tornillo está bien apretado.



4



5

. **Storio**® es compatible con tarjetas SD y SDHC de 512 MB hasta 32 GB.



CONEXIÓN AL ORDENADOR

Explor@ Park

Explor@ Park es la aplicación que permite intercambiar fotos, archivos MP3 y vídeos entre el ordenador y el **Storio**® o con la tarjeta SD (no incluida).

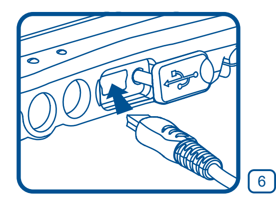
Usando Explor@ Park podrá cargar fotos y archivos MP3 en la memoria de **Storio**® (hasta 50 MB) o en la tarjeta SD que inserte dentro de la unidad. Los vídeos solo pueden cargarse en una tarjeta SD.

También puede usar este programa para descargar desde Internet nuevas historias animadas a su unidad.

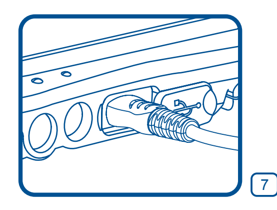
Con el Explor@ Park y gracias a las 3 *V.Monedas* proporcionadas con el producto, podrá descargarse gratuitamente 3 historias para su **Storio**® en el *Centro de descargas* de esta aplicación.

Para descargar el programa Explor@ Park, visite **www.vtech.es/descargas**. Siga las instrucciones para instalarlo en su ordenador.

Una vez instalado el programa, encienda el **Storio**® y conéctelo al ordenador con el cable USB incluido, como se muestra en las imágenes 6 y 7. (El extremo pequeño del cable USB debe conectarse en el puerto del juguete).



6



7

Al conectar **Storio**® al ordenador, verá en la pantalla del **Storio**® una imagen de la conexión USB (imagen 8).



8

Complete los pasos requeridos por el programa Explor@ Park para crear su cuenta y configurar el producto. Para más información sobre el uso del programa, por favor, consulte la sección de *Ayuda* en la aplicación Explor@ Park.

Nota: Para completar la descarga de nuevas historias es necesario introducir una tarjeta SD (no incluida) en el **Storio**®. Las actividades se podrán abrir en *Mochila*, en *Área de lectura*.

Vídeos

Los vídeos que podrá ver en el **Storio**® deberán ser vídeos AVI con el formato MJPEG. Si quiere ver otro tipo de vídeos, primero deberá convertirlo al formato correcto. Puede buscar en Internet información sobre cómo convertir vídeos a otros formatos.

Características de los vídeos compatibles con **Storio**®:

Formato de archivo	**AVI**
Codificador de vídeo	MJPEG
Tamaño vídeo	480 x 272
Fotogramas por segundo	15 fps
Tasa de datos (*Bitrate*)	2400 kbps
Codificador de audio	PCM
Canal de audio	Mono
Tasa de muestreo (*o muestra de ratio*)	22.05 kHz

Tenga en cuenta las restricciones legales asociadas al uso de vídeos, películas, programas y otro tipo de contenido del cual **VTech®** no se hace responsable. Los usuarios serán los únicos responsables sobre el cumplimiento de las leyes de copyright en cada país.

Fotos y vídeos de Kidizoom®

Todas las fotos y vídeos hechos con las cámaras **Kidizoom®** o con la **Kidizoom® VideoCam** son compatibles con el **Storio®**. Guarde estos archivos en una tarjeta SD o en el ordenador, luego inserte la tarjeta en el **Storio®** o conéctelo a un ordenador para verlos.

Nota: No desconecte el Storio® del ordenador mientras esté transfiriendo archivos. Cuando no use el puerto USB, recuerde tapar la ranura del puerto USB con la protección de goma para evitar riesgos.

Requisitos mínimos

PARA PC:

- Procesador: Pentium® 4 1 GHz o superior
- 256 MB de memoria RAM (512 MB recomendados)
- Tarjeta gráfica de 1024x768 de 16 ó 32 bits
- Resolución de pantalla 1024x768 o superior
- 300 MB de memoria disponible en disco duro
- Tarjeta de sonido y altavoces compatibles con Windows®
- Sistema operativo Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7
- Internet Explorer® 6 o superior
- **Adobe® Flash® Player 10** (para adquirir la última versión de Flash Player visite: www.adobe.es)

PARA MAC:

- Procesador Intel de 1GHz o superior
- 256MB de memoria RAM (512MB recomendados)
- 300MB de memoria disponible en disco duro
- Macintosh Mac OS® X 10.5 ó 10.6
- Safari 3 o superior
- **Adobe® Flash® Player 10** (para adquirir la última versión de Flash Player visite: www.adobe.es)

Es imprescindible tener conexión a Internet para descargar el programa Explor@ Park y realizar las descargas.

Microsoft®, Windows® y Windows Vista® son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Adobe®, el logo Adobe, Flash® son marcas registradas o marcas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países. Intel®, Pentium® son marcas registradas de Intel Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh, Mac, Mac OS y Safari son marcas registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

ESTE PRODUCTO NO ESTÁ PATROCINADO POR ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, PUBLISHER O FLASH.



CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
6. El adaptador debe examinarse regularmente. En caso de daño, no se podrá utilizar en el producto hasta que haya sido reparado.



ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque **Storio**® no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de una pantalla LCD durante un prolongado periodo de tiempo puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

PRODUCTO LED
CLASE 1

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Causa	Solución
Hay imagen pero no sonido.	El volumen está bajo.	Ajuste el volumen correctamente.
	Los auriculares están conectados.	Desconecte los auriculares.
La pantalla se apaga después de encenderse.	Las pilas están agotadas.	Use pilas nuevas.
No aparece ninguna imagen en la pantalla (o aparece una imagen defectuosa) y al pulsar el botón On/Off no se soluciona el problema.	Hay que reiniciar el programa.	Desconecte cualquier fuente de energía (pilas o adaptador) y después vuelva a conectarla.
		Pulse el botón On/Off.
		Retire el cartucho, si hubiera alguno insertado, límpielo y vuelva a colocarlo en el **Storio**®.
No se enciende la pantalla después de pulsar el botón On/Off.	Las pilas están agotadas.	Use pilas nuevas.
	No están todas las pilas.	Asegúrese de que ha colocado las 4 pilas correctamente.
	El adaptador no está conectado.	Asegúrese de que el adaptador esté bien conectado al **Storio**® y a la red.
No reconoce el cartucho.	El cartucho no se ha introducido correctamente.	Retire el cartucho, límpielo con un paño suave y seco y vuelva a insertarlo adecuadamente en el **Storio**®.
No se ve ninguna imagen de conexión al conectar el **Storio**® al ordenador.	La conexión no es correcta.	Asegúrese de conectar correctamente el cable en el puerto USB del **Storio**® y del ordenador.
		Asegúrese de que el **Storio**® está directamente conectado con el ordenador, sin el uso de otros dispositivos (como un concentrador o *hub*).

Si el **Storio**® no reconoce el cartucho que hay insertado, por favor, siga las siguientes instrucciones:

. Retire todos los suministros de energía: pilas o adaptador.

. Limpie la ranura del cartucho con un trapo limpio y húmedo.

. Seque bien todas las partes antes de colocar las pilas, el adaptador o el cartucho.

El tablet **Storio**® puede no funcionar correctamente a causa de problemas ambientales, como la electricidad estática o subidas de tensión en la red eléctrica. En algunos casos puede que toda la información guardada se borre de manera automática. Si nota que el juguete no funciona con normalidad por las causas antes mencionadas, quite las pilas o el adaptador. Si esto sucede mientras está transfiriendo datos desde el ordenador al **Storio**®, desenchufe el cable USB, elimine los archivos que estén mal y quite las pilas o el adaptador. Después vuelva a conectar el adaptador o las pilas y el cable USB y reinicie la transferencia.



SERVICIO TÉCNICO Y ATENCIÓN AL CLIENTE

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando el botón ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección **informacion@vtech.com**. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Si necesita información adicional o tiene cualquier duda sobre el funcionamiento del producto, por favor, visite la página web de **Storio**® en **www.vtech.es**, donde podrá encontrar información sobre las preguntas más frecuentes acerca del **Storio**®.



COPYRIGHT



EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

VTech Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de las posibles pérdidas y daños sufridos como resultado de la interpretación errónea de este manual. El uso de este software es responsabilidad exclusiva del usuario y, por tanto, VTech Electronics y sus distribuidores no se responsabilizan de reclamaciones por parte de terceras personas que puedan surgir tras el uso del mismo. VTech Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida o los daños causados por la desaparición de datos debido a un mal funcionamiento, pilas o adaptador en mal estado, o reparaciones. Asegúrese de hacer copias de seguridad de los datos importantes en otro medio para protegerse contra la pérdida de datos.



TARJETA DE GARANTíA
(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.



Impreso en China
91-002452-0xx 西